
究極
麻雀
アイドル グラフィック
本格ゲームセンター仕様
© GAMES EXPRESS
FOR PC ENGINE USE

麻雀の手引き

◆牌の種類

麻雀の牌は、全部で136個の牌が使用されます。

種類別に分類しますと、大別して漢字の書いてある牌を「字牌」ツーパイ、数字の書いてある牌「数牌」スーパイの２種類に分けられます。細かい牌種は次の通りです。

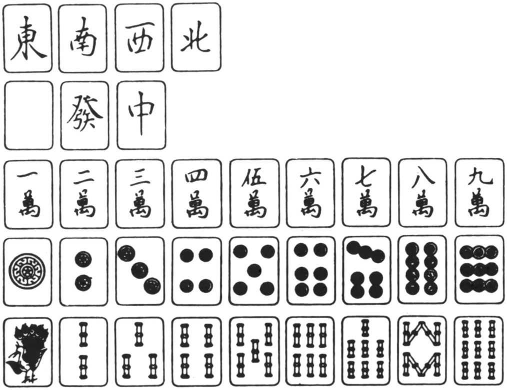
風牌(フォンパイ)

三元牌(サンゲンパイ)

万子牌(ワンズハイ)

筒子牌(ピンズハイ)

索子牌(ソウズハイ)



◆ルールについて

麻雀は実際は４人で行うゲームですが、この「究極麻雀」では２人で行う麻雀になっています。基本的なルールは４人麻雀と変わりませんので御安心下さい。

●あがりについて

麻雀はいかに早く、高い得点の役で、牌の組み合せを完成させるか、つまり「あがる」事が大切です。麻雀の完成基本形は、手牌13枚で、14枚目で完成（あがる）します。

●あがりの組み立て方

雀頭(ジャントウ)＝アタマと呼ばれる２枚１組のものと３枚１組に組み立てたものを、計４組揃えるのです。ほとんどの役は、この形となりますが、これに当てはまらない役もあります。後述の「役の種類について」を参考にして下さい。

●「究極麻雀」のルール

基本的には、完全なゲームセンター仕様であり、女の子（コンピューター）と二人で行う対局麻雀です。持ち点は、あなたが1000点で最初の女の子が10000点。勝ち進むに従って、相手の女の子の持ち点が増え、腕も強くなっています。

サイコロの目が奇数ならあなたが荘家、偶数なら女の子が荘家で、

東南回しの4局で一勝負。どちらかの持ち点がマイナスになった場合には、その時点で勝負終了です。但し、あなたが3回あがれた場合には、特別にあなたの勝ちとします。

「究極麻雀」では、持ち点が1000点と非常に少ないですが、GOLDを稼げば、後述の「秘技カード」が使用出来ますので、うまく使えば勝ち進めるでしょう。また、勝負に負けてもコンティニュー出来ますので安心して下さい。但し、時々変なヤツが対戦相手に出る事がありますので、その時は要注意です。(負けた時によく判ります)

◆ゲームの進め方

1. ゲームスタート

タイトル画面にて、「RUNボタン」を押すとコイン入力待ちになりますので、「Ⅰボタン」を押して好みの数(最高9枚迄)だけコインを投入して「RUN」して下さい。

2. 秘技カードの選択

ゲームスタート時には1000Gしか持っていませんが、一勝負に勝つとまたこの画面に戻って来ます。持っているGOLDの量によって「秘技カード」が使用可能になります。十字ボタンの上下で選び、Ⅰボタンで決定して下さい。また、「秘技カード」を使用しない場合及び選択し終わった時には「終了」を選びます。

3．時間制限

「究極麻雀」では、時間制限ルールを採用していますので、ツモ牌、捨て牌、秘技カードの選択等の時には、素早い判断力が必要です。

4．ゲーム中のキー操作の方法

Ⅰボタン………ツモ牌、捨て牌の決定

Ⅱボタン………ロン、ツモ

十字ボタン上…リーチ　　左…チー

　　　　　下…カン　　右…ポン

※組み合せが複数ある時は、十字ボタンで組み合せを選択してⅠボタンで決定

◆点数の計算方法

ゲームを行っていて、うまくあがる事が出来た場合には、その時の役によって計算がなされます。しかし、「究極麻雀」では、面倒な計算は全てコンピューターが迅速かつ正確に行ってくれます。この場合、あがり役や勝ち点等は、判り易いように画面上に表示がなされます。

◆ツモ及び捨て牌について

「ツモ」とは、自分の手牌に新しい牌を一つ持って来る事です。これは対戦相手と交互に行います。自分の順番になった時にⅠボタンを

押すと「ツモ」は自動的に行われます。「ツモ」をしたら、今度は自分の手牌の中から一つ「捨て牌」をしなくてはなりません。(「あがり」の場合は別です。)これは十字ボタンの左右で、手牌の中の捨てたい牌の所にカーソルを移動させⅠボタンを押しますと「捨て牌」をすることが出来ます。

◆「ポン」について

同一の牌を2つ揃えた物を「対子」(トイツ)と言います。又、同一の牌を3つ揃えた物を「刻子」(コーツ)と言います。「ポン」とは、この対子を相手の捨てた牌を利用して刻子にする事を言います。例えば、貴方が手牌の中に「万子の七万」を2枚持っていたとします。そして相手が同じ「万子の七万」を捨てたとします。あなたはここで必要があれば「ポン」をする事が出来ます。「ポン」の仕方は、まず、自分が「ツモ」をする前に十字ボタンの右を押す事によって自動的に「ポン」の作業が完了し、次に自牌の中から一つ捨て牌をします。自分で「ツモ」してしまいますと「ポン」をする事が出来ません。

◆「チー」について

同種の数牌が、「二、三、四」とか「六、七、八」というように三つ

続いたものを「順子」（シュンツ）と言います。「チー」とは相手の捨て牌を利用して、順子を作る事を言います。例えば、手牌に「万子の五、六」を持っていたとします。そして相手が「万子の四」あるいは「万子の七」を捨てたとします。貴方はここで必要が有れば、「チー」をする事が出来ます。「チー」の仕方は、自分が「ツモ」する前に十字ボタンの左を押す事によって自動的に「チー」の作業が完了し、次に自牌の中から一つ捨て牌をします。複数の組み合せがある場合はカーソルを好みの位置に移動させⅠボタンで決定して下さい。

◆「カン」について

　同一の牌を四つ揃えた物を「槓子」（カンツ）と言います。字牌、数牌に限らずこれを作る事が出来ます。「槓子」には次の三種類があります。一つは配牌とツモだけで四枚が揃う「暗槓」（アンカン）。二つ目は手の中に既に刻子があり、４枚目の牌を相手が捨て、それをもらって来る「明槓」（ミンカン）。三つ目は既にポンをしている状態で、４枚目をツモってきて、さらしてある「明槓」に加えた「加槓」（チャンカン）。以上の状態になり「カン」をしたい時は自分の番の時に、十字ボタンの下を押す事によって自動的に「カン」の作業が完了します。複数の「カン」がある場合はカーソルを好みの位置に移動させⅠボタンで決定して下さい。

◆「テンパイ」及び「リーチ」について

あと一牌あれば「あがり」の状態になる事を「テンパイ」したと言います。「リーチ」はこの「テンパイ」した状態であればいつでも宣言する事が出来ます。ただし、「ポン」、「チー」、「ミンカン」をしていての「テンパイ」では「リーチ」をかける事は出来ません。「リーチ」は一翻役とされているので、手牌に役がないような時に、現行の一翻しばりのルールのような時「リーチ」の一翻役でそれをおぎなう事が出来ます。又、リーチをかけた場合は、それ以降手牌を変える事は出来なくなります。
リーチのかけかたは「テンパイ」した状態で、十字ボタン上を押す事によって「リーチ」の作業が完了します。「リーチ」をする時は、必ず「ツモ」をして、捨て牌をする前に行って下さい。そうしませんと「リーチ」をかける事は出来ません。

◆「ドラ」、「ウラドラ」について

「ドラ」は自動的にゲーム中表示されますが（通常一つ上の牌）「ウラドラ」は点数表示の時にのみ表示されます。「ドラ」と言うのは、あがった時に、この「ドラ」を一つ持っていると一翻、二つ持っていると二翻がつきます。つまり、「ドラ」を持っている数だけ、翻がつく事になるのです。ただし「翻」がついても「役」はつきませんので、「ド

ラ」を持っていても「役」がなければ「あがる」事は出来ません。つぎに「ウラドラ」ですが、これは「リーチ」をかけた状態で「あがる」事が出来た時に、画面の中央で表を向いている牌の下の牌が「ウラドラ」となり、扱いは「ドラ」と全く同じです。

◆秘技について

「究極麻雀」では、GOLDを貯める事によって、特殊な「秘技カード」を使う事が出来る様になります。このGOLDは、1回の勝負に勝つとその時の持ち点分がGOLDとして加算されます。その他、女の子が負けた時に「秘技カード」をプレゼントしてくれます。

1．牌交換

配牌の時に、必要でない牌を別の牌に交換することが出来ます。カーソルを十字キーの左右で移動させ、不用の牌の位置でⅠボタンをおすと牌が伏せられます。RUNボタンを押すと、伏せた牌が新しい牌に交換されます。キャンセルは出来ません。

2．ラストチャンス

流局になる時にあなたがテンパイしていれば、数枚の牌の中から5枚を選び、その中にあがり牌が有ればあがる事が出来ます。

3．透視牌

相手の女の子の手牌がオープンされます（透視出来ます）。

4．リーチ一発棒

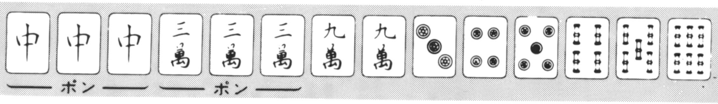
リーチをした時に、必ず一発でツモする事が出来ます。但し、相手の手牌及び王牌（ツモ出来ない山牌）の中に入っている場合には、ツモれません。

5．役牌積込

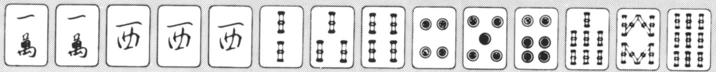
配牌及びツモ牌の中に各種の役を積み込む事が出来ます。ランプの点滅が移動しますので、タイミングを狙ってＩボタンでストップして下さい。但し、完全に積み込み出来ない場合も有ります。

アガリ役一覧

一翻役

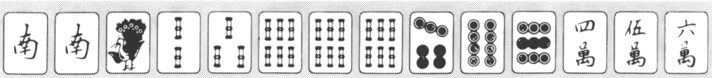


●**翻牌（ファンパイ）**　三元牌、場風、門風牌のうちのどれかをコーツ（カンツでもよい）にしたもの。ほかの組み合わせや聴牌の形は自由で、メンゼン聴牌の必要はない。

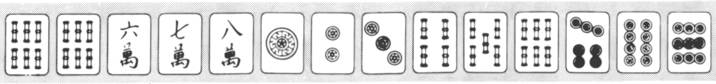


●**リーチ**　メンゼンで聴牌し、以後手を変えないことを条件に「リーチ」と宣言すると一翻つく。牌の組み合わせは自由。

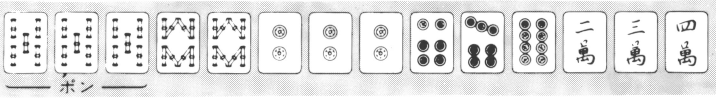
●リーチ一発　リーチをかけて、次の自分のツモまでの１巡のうちにアガったもの。次の自分のツモまでにだれかがアガリ牌を捨てるとロンアガリになり、自分のツモでアガるとツモアガリになる。ただし、その１巡のうちにチー、ポン、カンがあれば認められない。



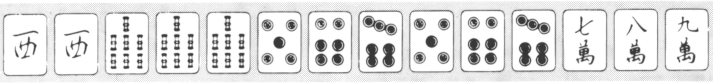
●門前清自摸（メンゼンチンツモ）　メンゼンで聴牌し、さらにツモアガリしたもの。



●平和（ピンフ）　シュンツ三組と、アタマになるトイツ（翻牌以外のもの）一組でメンゼン聴牌して、リャンメン待ちでアガッたもの。



●断幺九（タンヤオチュー）　中張牌（数牌の「二」〜「八」）だけでアガったもの。メンゼン聴牌の必要はなく、牌の組み合わせや聴牌の形も自由。

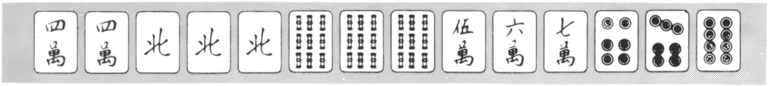


●一盃口（イーペーコー）　同じ形のシュンツを二組つくってアガったもの。メンゼン聴牌が条件だが、ほかの組み合わせや聴牌の形は自由。

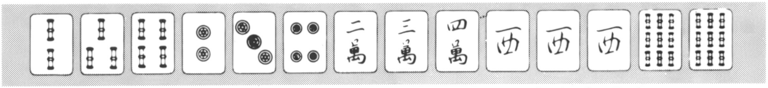
●槍槓（チャンカン）　**●嶺上開花（リンシャンカイホー）**　他家が明カンをした牌でロンアガリすると槍槓という一牌役がつく。また、自分がカン（暗、明にかかわらず）をして嶺上牌を引いたら、それがアガリ牌だったという場合は、嶺上開花といって、やはり一翻役になる。

●海底摸月（ハイテーモーユエ）　**●河底撈魚（ホーテーラオユイ）**　海底牌（ツモのできる最後の牌）でツモアガリすると海底摸月という一翻役がつき、逆に、海底牌をツモった人の捨て牌でロンアガリすると、河底撈魚という一翻役がつく。

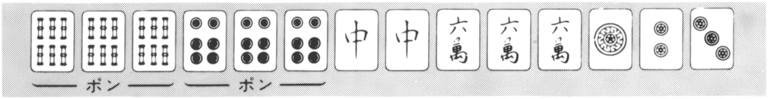
二翻役



●ダブル・リーチ　第一ツモで聴牌（テンパイ）して、第一捨て牌でリーチをかけたもの。ただし、自分のツモ以前にチーやポン、カンがあるとこの役は成立せず、たんなるリーチになる。



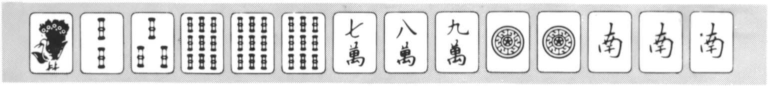
●三色同順（サンショクドージュン）　同じ連続数のシュンツを、索子（ソーヅ）、筒子（ピンヅ）、万子（ワンヅ）と３種三組そろえたもの。メンゼン聴牌（テンパイ）で二翻（リャンファン）、さらして一翻役（イーファン）。



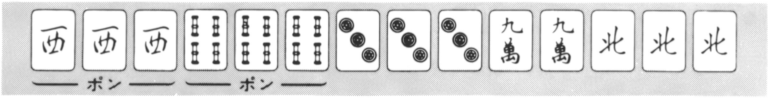
●三色同刻（サンショクドーコー）　同じ数のコーツを索子（ソーヅ）、筒子（ピンヅ）、万子（ワンヅ）と３種三組そろえたもの。このコーツは暗（アン）コー　明（ミン）コーを問わない。また、ほかの組み合わせも自由。



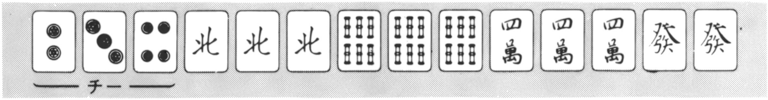
●一気通貫（イッキツーカン）　同種の数牌（シューパイ）の「一」から「九」までを、シュンツ３種三組にしたもの。ほかの組み合わせは自由。メンゼン聴牌（テンパイ）で二翻（リャンファン）、さらすと一翻役（イーファン）になる。



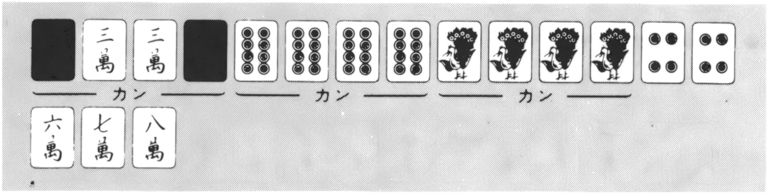
●全帯么（チャンタイヤオ）すべての組み合わせに么九牌（ヤオチュウハイ）（「一」と「九」の数牌（シュウハイ）と字牌（ツーパイ））を含むもの。メンゼン聴牌（テンパイ）で二翻（リャンファン）、さらして一翻（イーファン）役。



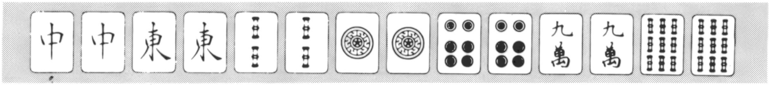
●対々和（トイトイホー）　コーツ（カンツでもよい）四組とアタマ一組をつくってアガったもの。メンゼンだと四暗刻（スーアンコー）（役満）になる。



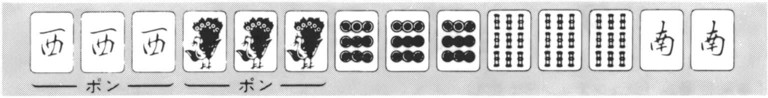
●三暗刻（サンアンコー）暗（アン）コー（暗カンでもよい）を三つつくってアガったもの。ほかの組み合わせや聴牌（テンパイ）の形は自由で、メンゼン聴牌の必要もない。



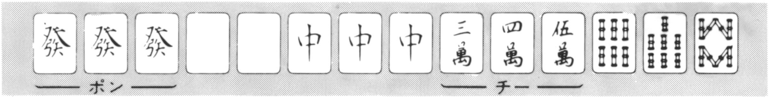
●三槓子（サンカンツ）　暗（アン）カン、明（ミン）カンを問がず、カンツを三つつくってアガったもの。ほかの組み合わせや聴牌（テンパイ）の形は自由。



●**七対子（チートイツ）**　対子(トイツ)を７種七組そろえてアガる特殊役。当然メンゼン聴牌(テンパイ)が条件で、正確には〝二翻(リャンファン)相当役〟になる。

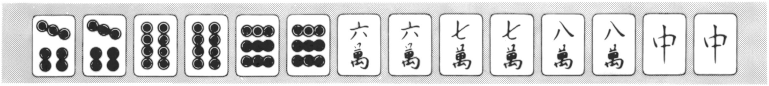


●**混老頭（ホンロートー）**　幺九牌(ヤオチュウパイ)だけで、対々和(トイトイホー)か七対子(チートイツ)の形にしてアガったもの。実質四翻(スーファン)役。

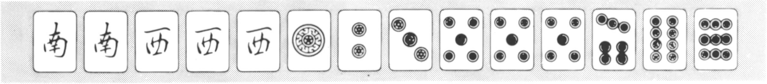


●**小三元（ショーサンゲン）**　三元牌(サンゲンパイ)のうちの２種をゴーツにし、残りの１種をアタマにしたもの。実質四翻(スーファン)役。

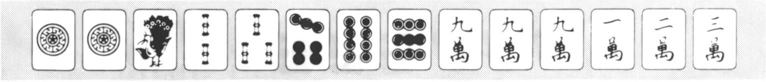
三翻役



●**二盃口（リャンペーコー）**　一盃口(イーペーコー)を二つつくってアガったもので、一盃口(イーペーコー)と同じくメンゼン聴牌(テンパイ)が条件。ほとんどの場合、七対子(チートイツ)と同じ形になるが、二つは複合しない。

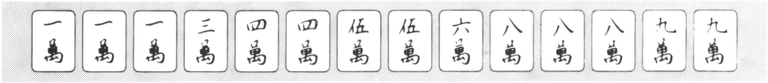


●混一色（ホンイーソー） 字牌と１種類の数牌だけでアガったもの。メンゼン聴牌で三翻、さらして二翻役。



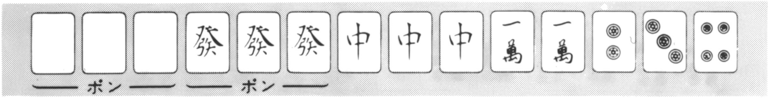
●純金帯么（ジュンチャンタイヤオ） すべての組み合わせに老頭牌（「一」と「九」の数牌）を含めてアガったもの。メンゼン聴牌で三翻、さらして二翻役。

六翻役

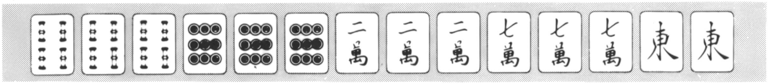


●清一色（チンイーソー） １種類の数牌だけを用いてアガったもの。メンゼン聴牌で六翻、さらして五翻役。

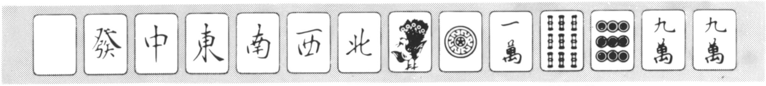
役満



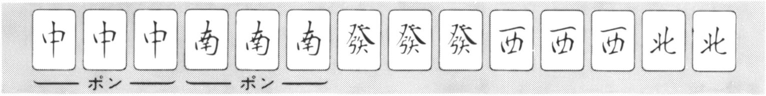
●大三元（ダイサンゲン） 三元牌をすべてコーツ（カンツでもよい）にしてアガったもの。ほかの組み合わせや聴牌の形は自由。



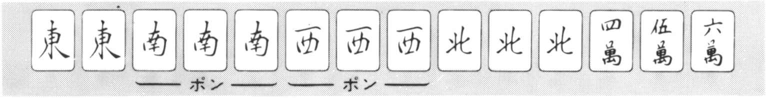
●四暗刻（スーアンコー） 暗（アン）コー（暗カンでもよい）を四組つくってアガったもの。聴牌（テンパイ）の形はシャンポン待ちかタンキ待ちになる。



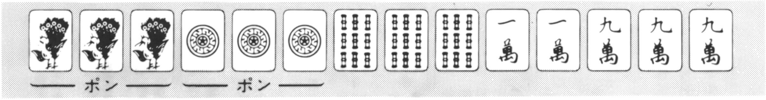
●国子無双（コクシムソー） 12種の幺九牌（ヤオチュウパイ）を１枚ずつそろえ、残りの幺九牌（ヤオチュウパイ）１種をアタマにしてアガったもの。



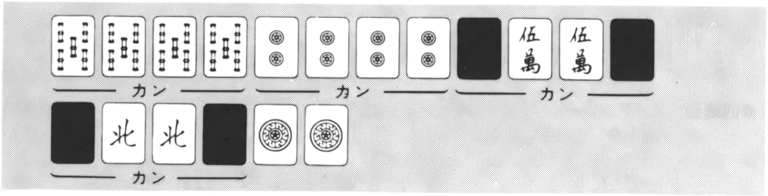
●字一色（ツーイーソー） 字牌（ツーパイ）だけでアガったもの。対々和（トイトイホー）か七対子（チートイツ）の形になる。



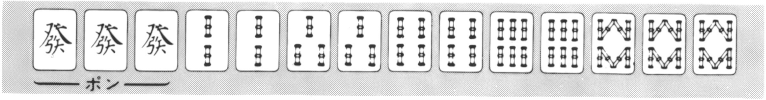
●四喜和（スーシーホー） 四風牌（スーフォンパイ）をすべてコーツにする（大四喜（ダイスーシー））か、３種をコーツにして、残りの１種をアタマにしたもの（小四喜（ショウスーシー））。



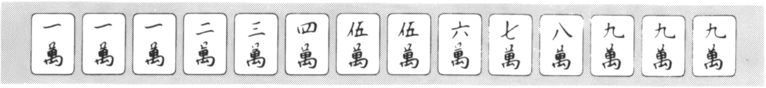
●清老頭（チンロートー） 老頭牌（ロートーパイ）（「一」と「九」の数牌（シューパイ））だけでアガったもの。アガリの形は対々和（トイトイホー）形になる。



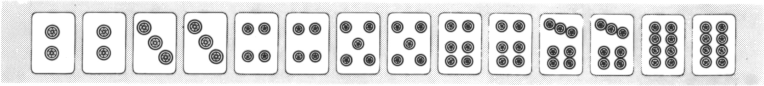
●**四槓子（スーカンツ）** 暗カン、明カンを問わずカンツを四組つくってアガったもの。タンキ待ちになる。



●**緑一色（リューイーソー）** 發と索子の「二」「三」「四」「六」「八」の6種類の牌だけでアガったもの。發はアタマでもよい。



●**九連宝燈（チューレンポートン）** メンゼン聴牌の清一色で、「一」と「九」が各3枚と「二」～「八」を1枚ずつ、さらにもう1枚の同種牌でアガったもの。万子のみ。



●**大車輪（ダイシャリン）** 筒子の二～八の七対子。

特殊役

●**人和（レンホー）**　配牌(ハイパイ)後の１巡以内にロンアガリしたもの。ただし、その間にチー、ポン、カン（暗(アン)カンを含む）があれば認められない。倍満役。

●**天和・地和（テンホー・チーホー）**　親が配牌(ハイパイ)の14枚の牌(パイ)でアガった場合は天和(テンホー)になり、子が配牌後、第一ツモでアガった場合は地和(チーホー)になる。

マージャン用語の解説

ア行

アガリ牌(パイ)　その１枚がくればアガリになるという牌。または、アガリになった牌。

アタマ　雀頭(ジャントー)の同意語。アガるための牌の組み合わせに必要なトイツ一組。

アナ　カンチャンの同意語。

安全牌　他家(ターチャ)のアガリ牌ではないと思われる牌。

一向聴(イーシャンテン)　必要牌があと１枚加われば聴牌(テンパイ)となる状態。

一幢(イートン)　積み牌の１段、上下合わせた２枚のこと。

一荘(イーチャン)　東風(トンフォン)戦から北風(ペーフォン)戦までの四風(スーフォン)戦を総称したもの。普通は東南(トンナン)戦（半荘(ハンチャン)）で１ゲーム。

一翻(イーファン)シバリ　アガリには必ず一翻(イーファン)役がつくられていなければならないとするルール。

一・九牌　老頭牌(ロートーパイ)の同意語。

浮き　原点（３万点）よりも点棒がふえていること。

裏入り　半荘(ハンチャン)で１ゲームのルールでの南風(ナンフォン)戦。

裏ドラ　リーチをかけてアガったときは、ドラ表示牌の下段の牌も、ドラをつくる役目をもつ（特殊ルール）。

オーラス　オール・ラストの略。半荘(ハンチャン)戦では南風(ナンフォン)戦の四局目。

オタ風　荘風牌(チャンフォンパイ)、門風牌(メンフォンパイ)以外の風牌(フォンパイ)。客風牌(コーフォンパイ)の俗称。

追っかけリーチ　すでにリーチがかかっている状態のときに、別の人がかけるリーチ。

オリる　敵に対して危険を感じたとき、フリコミをさけるために、自分のアガリを放棄して手をくずし、安全牌を捨てていくこと。

カ行

開槓(カイカン)　カンをすること。

上家(カミチャ)　左どなりの人、正式には「シャンチャ」と読む。

がめる　大役ねらいで強引に手をすすめること。

仮東(カリトン)　場所決めのときに、東をとった人が座るように定められた席のこと。あるいはそこに座った人のこと。

嵌搭(カンター)　一つとんでつながっている２枚の数牌(シューパイ)。たとえば「一・三」とか「五・七」の状態。

カンチャン待ち　聴牌(テンパイ)の形の一つ。最後の組み合わせが嵌搭(カンター)になっている状態の聴牌(テンパイ)。

カンドラ　場にカンツができるたびに、本来のド

ラ牌以外にドラ牌の種類をふやしていくルールでのドラ。

危険牌　他家のアガリ牌であろうと思われる牌。

供託点　リーチをかけたとき、あるいは連荘があったときに供託される点。

食いさがり一翻　メンゼンをくずすことによって、役の翻数が一翻さがること。

食いタン　メンゼンをくずしたタンヤオ。

食いピン　チーのある平和。役として認められていない。

食う　チー、ポン、カンをすること。

空チー、空ポン、空カン　まちがってチー、ポン、カンをしたり、一度宣言したのをとり消すこと。罰則規定があてはめられる。

くだりポン　上家の捨て牌をポンすること。

現物　聴牌をしている人、または聴牌をしているであろう人がすでに捨てている牌。

原点　最終得点計算におけるプラス、マイナスを計算するときの基準点（3万点）。

客風牌　荘風牌でも門風牌でもない風牌。翻牌にならない。

サ行

先ヅモ　上家が捨て牌をする以前にツモること。

先ヅケ　一翻シバリの一翻がつくられていないうちにチー、ポンをして、そのあとで一翻役をつくること。

さらす　チー、ポン、明カンをして、それを手牌の右に出し、公開すること。

散家　子の同意語。

三家和　一つの捨て牌で他家3人が同時にロンアガリを宣言すること。平局の一種。

洗牌　牌をかきまぜること。

沈み　原点よりも点棒が少なくなっていること。つまり負けている状態。

下家　右どなりの人。正式には「シャーチャ」。

雀頭　アタマのこと。

シャンポン待ち　聴牌の形の一つ。対子二組をもって聴牌の形としたもの。シャンポン聴ともいう。

手牌　自分の手持ちの牌のこと。

少牌　ミスで手牌が規定より少なくなった状態。

生牌　まだ1枚も場に捨てられていない牌。

四開槓　カンツが四つできた状態。平局の一種。

四家リーチ　全員がリーチをかけること。平局の一種。

四風子連打　第一捨て牌が4人とも同じ風牌であった場合。平局の一種。

スジ　リャンメンが順子になるには2種の牌のどちらかが加わればよいが、この2種の牌の数字の関係をスジという。つまり、「一と四」「四と七」「二と五」、「五と八」「三と六」「六と九」の関係がスジ。

捨て牌　ツモ、チー、ポン、カンをしたときに必ず手牌から1枚捨てなければならない牌。あるいは捨てた牌。

タ行

他家　自分以外の対局者。

搭子　シュンツの原形になる2枚。両面、嵌搭、辺搭の総称。

打牌　捨て牌をすること。

多牌　手牌が規定より多くなった状態。

倒牌　勝負後、各人が手牌を公開すること。

ダブ東　が荘風牌かつ門風牌であるもの。

ダブ南　が荘風牌かつ門風牌であるもの。

ダマ聴　メンゼン聴牌でリーチをかけない状態。ヤミ聴ともいう。

タンキ待ち　聴牌の形の一つ。アタマだけがまだできていない聴牌。

チー　シュンツをつくるために、上家の捨て牌を

もらう行為。また、そのためにする宣言。
起家　1ゲームで最初に親になった人。
砌牌　洗牌後各自が17列2段に牌を積むこと。
中張牌　数牌のうち、「二」から「八」までの牌の総称。
籌馬　点棒のこと。
荘家　親のこと。
チョンチョン　配牌の最後に、親が積み牌から2枚もってくる行為のこと。
荘風牌　東風戦におけると、南風戦におけるのことで、翻牌になる。

チョンボ　まちがってアガること。ルール違反。
井圏　積み牌のこと。
つかみどり　座席を決める方法の一つ。だれかがの4枚をとりだし、裏返してかきまぜ、各自が勝手に1枚ずつめくって座席を決めるという略式の場所決め。
ツミ場　連荘で、ツミ棒が出ている局のこと。
ツミ棒　ツミの目印として親が出す百点棒。
ツモ　積み牌から各自順番に1枚ずつ牌を持ってくること。
ツモアガリ　ツモ牌によってアガること。
ツモ切り　ツモ牌をそのまま捨て牌にすること。
ツモ山　積み牌、井圏などの同意語。
ツモリ点　ツモアガリしたときにつく2符。
手の内　チー、ポン、カンなどで他家に公開していない自分の牌。
聴牌　あと1枚の必要牌がくればアガれるという状態。
点棒　得点のやりとりをするのに使う棒。
トイツ　2枚の同一牌。
対面　正面の人。対家。
ドラ牌　アガったときに、それがあると1枚につき一翻ふえる牌。
東風戦　半荘で1ゲームの場合の前半戦。後半戦は南風戦となる。

ナ行

流れる　平局のこと。
鳴く　チー、ポン、カンの俗称。
南風戦　半荘で1ゲームの場合の後半戦。
ノー聴　聴牌をしていない状態のこと。
ノー聴罰符　荒牌（流れ）になったとき、聴牌をしていないと、聴牌をしている人に罰料を支払うというルール。
ノベタン　リャンメンタンキの別称。

ハ行

場　広い意味では一局、狭い意味では4人の捨て牌の状況。
配給原点　最初に配られる点棒の点数。
海底牌　王牌の一つ手前の牌。
配牌　最初に配られる牌。親は14枚、子は13枚。
倍満貫　十翻（二ゾロを含む）以上でアガった場合。満貫の2倍の得点、つまり親は24,000点、子は16,000点。
パオ牌　役満貫を確定させるような牌。たとえば、とをポンして大三元になりそうな人に対する。
ハコ点　点棒箱に点棒が1本もなくなった状態。
ハダカタンキ　チーやポンで四組をすべてさらし、残った1枚でタンキ待ちにしているもの。
ハネ満　八翻（二ゾロを含む）以上でアガったもの。満貫の1.5倍の得点、つまり親なら18,000点、子は12,000点。
バンバン　すべてのアガリにつく二翻のこと。二ゾロ。
平場　ツミのないとき。
平局　無勝負になること。

符　アガリ点を計算するときの単位。
翻牌　コーツにすれば一翻になる牌。荘風牌、門風牌、三元牌のこと。
副底　アガったときに必ず与えられる20符。
副露　チー、ポン、カンで他家に公開すること。
フリコミ　自分の捨て牌でアガられること。放銃ともいう。
フリ聴　聴牌していて、アガリを逃した状態。ツモアガリでないとアガれない。
辺搭　「一・二」または「八・九」の数でくっついている２枚の同種牌。
ペンチャン待ち　聴牌の形の一つ。最後の組み合わせが辺搭になっている状態の聴牌。
河　積み牌に囲まれた空地のこと。捨て牌をする場所。
放銃　捨て牌で他家にアガられること。
和了　アガリの同意語。
荒牌　ツモれる牌がなくなったのに、だれもアガっていないこと。平局になる。
ポン　コーツをつくる方法。また、そのためにする宣言。トイツを持っているときに、同一牌を他家が捨てたときに使われる。

マ行

満貫　アガリの得点の上限。親は12,000点、子は8,000点。ただし八翻（二ゾロを含む）以上の場合はこの限りではない。

明カン　他家の捨て牌に自分が持っている暗コーでカンをするか、明コーをしている牌と同一牌をツモってカンをしてできたカンツ。
明コー　ポンによってつくったコーツ。
メンゼン　チー、ポン、明カンをしない状態。
メンゼン聴牌　メンゼンのまま聴牌した状態。
メンタンピン　タンヤオ・平和でリーチをしてアガった役。
メンツ　両面、辺搭、嵌搭とトイツの総称。セットになったコーツ、シュンツ、カンツを指すこともある。
門風牌　自分の場所につく風牌。たとえば西家の西
摸打　ツモをして捨て牌をする一連の動作のこと。
盲牌　ツモの際に、牌の表を見ないで、どの牌かを知る方法。
持ち持ち　同一牌を２枚ずつ２人が持ち合っている状態。

ラ行

ラス前　オーラスの一局前。南風戦の第三局。
リーチ料　リーチをしたときに必要な供託点。一般に1,000点。
理牌　手牌を見やすいように並べなおすこと。
二ゾロ　アガったときに無条件にふやす二翻。バンバン。
二翻シバリ　連荘がつづき、ツミが五本場になったときには、役が二翻ないとアガれないというルール。
リャンメンタンキ　タンキ待ちが二つある聴牌。ノベタンの同意語。
リャンメン待ち　聴牌の形の一つ。最後の組み合わせがリャンメンになっている聴牌。
嶺上牌　王牌のいちばん最後の牌。カンをしたときの補充牌になる。
連荘　親がアガって同じ人が親をつづけること。
連風牌　荘風牌と門風牌が重なった牌。
老頭牌　数牌のうち「一」と「九」の牌の総称。
ロン　他家の捨て牌でアガるときにいう宣言。
ロンアガリ　他家の捨て牌でアガること。
輪荘　親が移ること。

ワ行

王牌　ツモができない14枚の積み牌



好評発売中!!

ゲームセンターそのまんま!!

"本格脱衣式花札ゲーム"

アイドル

「花札ファンクラブ」

希望小売価格¥8,900(税別)

GAMES EXPRESS

〒105 東京都港区浜松町1-27-13 八大浜松町ビル TEL:03-3435-1042

●当商品は厳重な管理ののち販売致しておりますが、万一不良な点にお気付きの際は、当社宛へ現品をお送り下さい。
送料当社負担にて、お取り替えさせていただきます。 ●この希望小売価格には消費税は含まれておりません。